



Sveriges
lantbruksuniversitet

Offentliga rum och utsuddade identitetsbegrepp

-en resa mellan det virtuella och det
fysiska i tid och otid

Pia Jonsson, Alnarp 2009

Självständigt arbete vid LTJ-fakulteten, SLU
Fakulteten för landskapsplanering, trädgårds- och jordbruksvetenskap,
SLU Alnarp

Offentliga rum och utsuddade identitetsbegrepp - en resa mellan det virtuella och det fysiska i tid och otid

Public spaces and wiped out identity concepts
- travel between the virtual and the actual in time and out of time

Pia Jonsson, Alnarp 2009
SLU, Sveriges lantbruksuniversitet
Fakulteten för landskapsplanering, trädgårds- och jordbruksvetenskap, SLU Alnarp
Handledare: Petra Bengtsson, SLU Alnarp, Område Landskapsutveckling
Kandidatuppsats, Grund C
Att skriva om Landskap EX0378,15 hp

Sökord: Informationssamhälle, sociala rum, postmodernarkitektur, stad, kultur,
offentligt rum, virtuell värld, fysisk värld, Internet, Facebook, identitetsskapande, IKT,
flöden, flödesrum

Sammandrag

Genom en litteraturstudie grundad i information från både filosofiska och mer objektiva källor studeras den virtuella världens möte med den fysiska. Med utgångspunkt i det offentliga rummet i staden undersöks huruvida informationssamhället och den virtuella världen förändrat vår användning och uppfattning av detta. Staden och den fysiska världen anses ha uppstått ur mötet mellan människor medan informationssamhället och den virtuella världen uppkommit genom informationsflöden. Flödet av information har utökats genom information och kommunikationstekniken (IKT) som omfattar bland annat Internet, mobiltelefoner och datorer. IKT har bidragit till nya sociala nätverk som till exempel bloggar och Internet communities vilka har förändrat de traditionella, sociala nätverken i staden. Dessa flöden har skapat ett flödesrum vilket har en egen global kultur som kan speglas i den postmodernistiska arkitekturen.

I den virtuella världen finns ingen tid eller historia vilket gör det svårt för människor att hitta sitt "jag". Det fysiska, lokala rummet har därför blivit allt viktigare för att skapa identitet och få kontakt med tiden. Informationssamhället har även ökat upplevelseutbudet vilket gör att människan ställer högre krav på underhållning och aktiviteter i staden. Samtidigt har stress blivit ett allt vanligare fenomen vilket ställer krav på arkitekturen och utformningen av de offentliga rummen. Informationssamhället har även bidragit till en förändring i användandet av dessa. Vi kan till exempel vistas i det rent kroppsligt men mentalt befinna oss i den virtuella världen genom till exempel bärbara datorer eller mp3 spelare. Samtidigt har IKT gjort det enklare att mötas rent fysiskt då vi lättare kan bestämma möte och sprida information via mobiltelefon och Internet. Informationssamhället har förändrat vår värld och vårt sätt att leva vilket vi bör vara medvetna om och fundera över i planeringen av de offentliga rummen.

Sökord: Informationssamhälle, sociala rum, postmodern arkitektur, stad, kultur, offentligt rum, virtuell värld, fysisk värld, Internet, Facebook, identitetsskapande, IKT, flöden, flödesrum,

Abstract

Trough a literature study based on both philosophic and objective fact this essay is taking off in the meaning of public space. It investigates how the information society and its virtual world are affecting the idea and use of public space in the city. The city and the actual world have developed from the traditional meeting between people while the virtual world is based on flows of information. The information flow has expanded through the Information and Communication Technique (ICT). ICT covers among others Internet, mobile phones and computers. These have increased the number of new social networks such as blogs and Internet communities that has changed the traditional social networks in society. These flows of information have created a “space of flows” which has its own global culture. This global culture is in some ways the affection of the post-modern architecture.

In the virtual world there is no history and the time is floating. This makes it hard for people to find their “self” and therefore made the local room very important in meaning of finding identity and get in touch with time. The information society has also increased the range of entertainment and experiences, which has made new demands on public space. Stress is also a more common phenomenon that should be considered while planning the public space. Information society has changed the use of these spaces. We can, for example, be physically in the public space, while mentally we are in the virtual world through mobile phones, mp3 players or portable computers. ICT has made it easier to stay in contact with other people and simplifies the meeting and spreading of information. The information society has changed our world and our way to live and this is important to consider while planning the public space.

| | |
|--------------------------------------------------------|-----------|
| SAMMANDRAG | 3 |
| ABSTRACT | 4 |
| INLEDNING | 7 |
| En filosofisk ingång | 7 |
| Idéns uppkomst | 7 |
| Mål och syfte | 8 |
| Frågeställningar | 8 |
| Disposition | 8 |
| Metod | 8 |
| Begrepp | 9 |
| Informationssamhälle | 9 |
| Sociala rum | 10 |
| Fysisk | 10 |
| Virtuell | 10 |
| STADEN OCH DEN FYSISKA VÄRLDEN | 11 |
| Det offentliga rummet | 11 |
| Kultur och identitet | 12 |
| INFORMATIONSSAMHÄLLET OCH DEN VIRTUELLA VÄRLDEN | 14 |
| Uppkomst/historik | 14 |
| Informations och kommunikationsteknik | 15 |
| Sociala nätverk i den virtuella världen | 15 |
| DEN VIRTUELLA VÄRLDENS MÖTE MED DEN FYSISKA | 17 |
| Flödesrummet | 18 |
| Uppkomst/sammansättning | 18 |
| Arkitekturen | 19 |
| Våra livsmönster | 20 |
| Att planera det fysiska rummet | 21 |
| DISKUSSION | 23 |

| | |
|----------------------------------------------------|-----------|
| Det fysiska rummet | 23 |
| Det virtuella rummet | 23 |
| Arkitektens framtida uppdrag | 24 |
| Den virtuella världens möte med den fysiska | 24 |
| REFERENSER | 26 |
| Tryckt text | 26 |
| Elektroniska källor | 27 |
| Inspiration | 28 |

Inledning

En filosofisk ingång

Dörrarna öppnas och ett myller av människor tar sina kliv in i den urbana världen. Med snabba steg förs de förbi gigantiska skyltfönster, mellan husväggar och bilvägar, under träd och förbi cykelställ. Vissa stannar upp, sätter sig på bänkar, placerar sig med en kaffe på något café eller väntar på grön gubbe, andra fortsätter till sina arbetsplatser och skolsalar. Allt sker så plötsligt och överallt, staden blir en scen där oförutsägbara händelser bildar möten mellan människor och gör oss medvetna att vi är och lever just nu.

Någon stöter till dig med väskan, omedvetet men bestämt, som när du nyper dig i armen för att förstå att detta faktiskt inte är en dröm, detta är på riktigt. Du är en del av gemenskapen trots att du varken yttrat ett ord eller egentligen känner någon av de personer du ser.

Möten och gemenskap är en del av det offentliga rummet och de människor som besöker och vistas i det ett viktigt element. Staden består och fungerar genom dessa men i dagens informationssamhälle finns ett nytt, virtuellt och elektroniskt rum som konkurrerar och i mycket efterliknar det fysiska rummet. Vi utsätts för ett ständigt flöde av information genom Internet, teve, böcker och tidningar. Media har stor makt och visar upp olika exempel och vinklar på hur vår värld fungerar och vad som händer. Vi har plötsligt själva möjlighet att bilda vår egen uppfattning och skapa vår egen sanning om livet. I den virtuella världen kan vi ha ett socialt och globalt liv med helt nya möjligheter att skapa kontaktnät.

I denna globala virtuella värld har tid blivit ett vitt begrepp där aktiviteter och processer pågår i oändlighet. Vi kan resa mellan olika världar, hinna med en mängd olika saker och dygnet pågår ständigt. Det är en värld på ett annat plan, en värld där ingen kan nypa oss i armen för att bevisa att vi fortfarande existerar i nuet.

Idéns uppkomst

Det var efter att ha läst Boverkets rapport (2004) "Hållbara städer och tätorter i Sverige – förslag till strategi" som jag först kom i kontakt med ordet informationssamhälle i planerings och stadsbyggnadssammanhang. Jag har förstått vilken makt media och informationsspridningen har i dagens samhälle, inte minst Internet som slagit igenom nästan överallt. Att det skulle gå landskapsarkitekturen obemärkt förbi är högst osannolikt. Enligt Boverket är informationssamhället en förändringsfaktor inom både ekonomi, globalisering, kunskap och kommunikation. Informationssamhället kommer även att påverka beteenden inom olika områden. Vi kan arbeta varsomhelst i det geografiska rummet och samtidigt ha ständig, social kontakt. Informationssamhället bidrar även med nya medier, ökat kulturutbud och mer utbildning. För att få en bra regional utveckling av staden måste vi ta dessa nya möjligheter och ändrade beteenden på allvar (Boverket, 2004). "De aggregerande konsekvenserna av ett utvecklat informationssamhälle är svåra att förutse. Men det är uppenbart att frågan anses mycket viktig i de studerade regionala utvecklingsdokumenten och att en väl utvecklad informationsinfrastruktur är en förutsättning för en god regional utveckling" (Boverket, 2004). När jag började gräva i detta hittade jag Manuel Castells (1998) trilogi "Nätverkssamhället". Manuel Castells är

sociolog och en de få stora personerna som fördjupat sig hur samhällets ekonomi, sysselsättning, kultur och tids och rumsuppfattningar förändrats genom informationssamhällets framväxt. I dessa mer filosofiska tankegångar utgår han från att kunskapsbaserad information är dagens råvara och människans intellekt på så sätt drivkraften. Hans böcker är ingående och förklarande och gav mig inspiration av en mer filosofisk art. Dock är de författade under 1996 och 1997, en tid då Internet fortfarande inte haft sitt största genomslag. Internet har haft en enorm frammarsch med en mycket snabb utveckling och därför har inte mycket forskning hunnit göras kring just detta. Ju närmare vi kommer dagens samhälle desto svårare blir det att urskilja olika tidsepoker. Vissa påstår att Informationssamhällets era är över medan andra menar att vi just nu befinner oss i den.

Mål och syfte

Syftet med denna uppsats är att jämföra det fysiska rummet med det virtuella, globala rummet som uppkommit genom vårt informationssamhälle. Det är i dessa rum vi för diskussioner och möts, men de används i olika grad och på olika sätt i de olika världarna.

Mitt mål med denna uppsats blir därför att undersöka om informationssamhället och den virtuella världen har ändrat vår uppfattning och användning av det fysiska rummet i staden samt hur och på vilka sätt vi som arkitekter bör ta hänsyn till den virtuella världen i vårt skapande av fysiska rum.

Frågeställningar

- Har informationssamhället och den virtuella världen har ändrat vår uppfattning och användning av det fysiska rummet i staden?
- Hur och på vilka sätt bör vi som arkitekter ta hänsyn till den virtuella världen i vårt skapande av fysiska rum?

Disposition

Uppsatsen är indelad i tre huvuddelar; "Staden och den fysiska världen", "Informationssamhället och den virtuella världen" och "Den virtuella världens möte med den fysiska". Under "Staden och det fysiska rummet" kommer jag att fördjupa mig i det offentliga rummet, dess funktion och innebörd. Avsnittet avslutas med att redogöra för Kultur och identitetsbegreppens betydelse för stadens sammansättning. Här snuddar jag även vid människan och hur hennes kultur och ursprung bidrar till stadens utformning.

Under "Informationssamhället och det virtuella rummet" följer en kort historik och förklaring till vad Informationssamhället innebär och hur det uppkommit. Du kan läsa om de nya verktyg som informationssamhället och den virtuella världen skapat och dess nya möjligheter till sociala kontakter.

Den sista delen av uppsatsen berör både staden och Informationssamhället. Här diskuteras deras påverkan på varandra och hur de skapat ett nytt rum, Flödesrummet. Det har även skapat en ny arkitektur, nya beteenden och livsmönster. Avslutningsvis kommer planerandet och skapandet av rum i staden att diskuteras, vad bör man som planerare och arkitekt ta hänsyn till i det nya samhället?

Metod

Eftersom mina frågeställningar baseras på teorier kommer jag att grunda mitt arbete på litteratur skriven kring denna. Jag kommer att göra en litteraturstudie där mycket av

informationen är hämtad ur del ett och två i Manuel Castells (1998) trilogi *Nätverkssamhällets Framväxt*. För att försöka förankra min frågeställning i dagens samhälle refererar jag bland annat till artiklar och uppsatser skrivna inom en rimlig tidsram samt Malmö stadsbyggnadskontors (2007) "Möten i staden, om vikten att se den andra i vardagen". Vidare är information hämtad från olika artiklar och böcker skrivna kring temat om hur människan relaterar till rummet och verkligheten, utformningen av dagens arkitektur och den nya teknikens möjligheter. De elektroniska databaserna Scoopus och Web of Knowledge har använts flitigt till artikelsökning och biblioteken har hjälp till att leta fram böcker. Jag har försökt vara konsekvent i mitt val av information och mycket är baserat utifrån forskning hos olika universitet.

Boken "Människan, mediemångfalden och det öppna samhället" av Mats Ekdahl (2003) diskuterar begrepp som "den virtuella världen" och "informationssamhället". Han lägger fram många intressanta aspekter och funderingar kring hur människan påverkas av det ständiga flödet av media och medias makt. Jag har inte refererat till boken i texten men ändå använt den i mina tankar och filosofier.

Den mesta av litteraturen syftar ofta till att behandla industriländer så som USA och Europa. Detta kan vara en brist i uppsatsen, men jag är medveten om att den information som ges nedan inte alltid överensstämmer med förhållandet i mindre utvecklade länder. Samtidigt berörs hela världen av informationssamhällets framväxt och trots att länder kan skilja sig åt utvecklingsmässigt handlar uppsatsen till största del om kulturer och identitet vilket vi alla lever med. Därför kan uppsatsen troligen inkludera och intressera människor på de flesta håll i världen. Jag är även medveten om att en del av den information jag refererar till har en filosofisk bakgrund vilket innebär att en del teorier i följande text har flera svar och lösningar.

Begrepp

Denna uppsats kommer framförallt att beröra begreppen "Informationssamhälle", "socialt rum", "fysiskt" och "virtuellt". De förekommer i olika sammanhang och kan ha olika betydelse och därför är en begreppsförklaring av dessa en bra startpunkt för att ge mer förståelse och en bättre inblick i uppsatsen.

Informationssamhälle

Informationssamhälle översätts i Wikipedia (2009) som "ett begrepp som syftar på att informationen ersatt kapitalet som maktbas i samhället. Besläktade uttryck är IT-samhället, Kunskapssamhället, Kommunikationssamhället och det äldre Postindustriella samhället. Informationssamhället var ett begrepp som började användas i Västvärlden på 1980-talet i och med persondatorernas intåg i hemmen. Det fick sitt genomsåg på 1990-talet när Internet fick en allt större spridning och genom att massmediernas makt i samhället ansågs ha blivit större". Nationalencyklopedin (2009) översätter det som en "sammanfattande benämning på karakteristiska drag i det postindustriella samhället" där det postindustriella samhället är ett "samhälle där antalet anställda inom fabriksindustrin minskar och där servicesektorn växer, där kunskap och information är den mest centrala tillgången och där tidigare klassidentiteter delvis förlorar betydelse och ersätts av nya". Informationssamhället innebär alltså ett samhälle som styrs av informationsflöden genom ny teknik.

Sociala rum

I ett socialt rum möter vi andra personer. Här skapas diskussioner och kontakt mellan individer. Hur dessa möten gestaltar sig beror på hur vi tror att "de andra" är. Vi har ofta uppfattningar och fördomar om människor vilket kan skapa både bra och dåliga möten. Vi får vår uppfattning om andra personer inte bara genom erfarenheter utan även genom media och det ideal som samhället målat upp (Malmö stadsbyggnadskontor, 2007).

Det sociala rummet förekommer både virtuellt och fysiskt. Virtuellt sker det genom till exempel chattar, nätverk på Internet, e-post och mobiltelefon. Det fysiska, sociala rummet kännetecknas av det offentliga rummet i staden, till exempel ett torg, en park eller ett gaturum. Här deltar vi i det sociala livet rent kroppsligt, vi kan se, röra och samtala med varandra fysiskt.

Fysisk

Med fysisk i denna uppsats menas något kroppsligt, något vi kan ta på. Här är det synonymt med faktisk som enligt Nationalencyklopedin (2009) översätts till något "som verkligen existerar {egentlig, konkret, reell 1}". Ett fysiskt rum innebär alltså en plats som har att göra med de materiella egenskaperna.

Fysiska rum kan delas in i offentliga rum och privata rum. Offentligt rum beskrivs i uppsatsen som ett fysiskt rum i staden där alla kan och får vistas. Ett offentligt rum kan till exempel vara ett torg, en gata eller en park. Vårt hem, vår trädgård och vår innegård är snarare exempel på privata rum. Här kan inte vem som helst vara, utan det finns vissa begränsningar för vem och vilka som har möjlighet att komma hit.

Virtuell

Virtuell kan i denna uppsats till viss del beskrivas som synonymt med fiktiv, vilket Nationalencyklopedin (2009) översätter som något "som inte är verkligt men tänks vara det". En virtuell värld är verklig, men bara med hjälp av våra sinnen. Det är något vi inte kan se men där vi ändå kan delta genom till exempel mobiltelefon, dator eller under intagandet av information genom böcker och tidningar. De virtuella rummen existerar genom media och tekniska apparater.

Staden och den fysiska världen

Det offentliga rummet

”Det är lusten till möten som bygger städerna. Ren lust” (Wingårdh, G. 2001).

I en bra stad bör det finnas goda möjligheterna att bo, arbeta och spendera sin fritid. De senaste åren har urbaniseringen ökat kraftigt och hälften av världens befolkning bor i städer. Staden kan definieras som en plats för kommunikation och gemenskap och planerad eller oplanerad har dessa faktorer gett upphov till de offentliga rummen. Dessa utgör en stor del av staden och har en förmåga att vara dynamiska. En plats kan vara flera olika platser, parker kan vara konserthus, trottoarer blir caféer och gathörn blir talarstolar. Även om de urbana rummen från början är teoretiskt planerade är det inte förrän användandet av dem som deras betydelse och funktion blir bestämd. ”A city is (...) an ever-changing scene with changing functions and events” (Gumpert, G. & Drucker, S. 2008) Man kan dock se mönster i användandet av de offentliga platserna. På senare tid har gatan blivit den plats där vi hittar den största blandningen människor medan parker tenderar att locka endast en viss typ av invånare som familjer och äldre. I gaturummet erbjuds ett större utbud av aktiviteter (caféer, affärer, boulevarder) medan landskapet inte alltid stimulerar invånarens behov på samma sätt (Thompson, C.W. 2002).

Malmö stadsbyggnadskontor definierar det offentliga rummen i staden som ”rum där olika människor får tillfälle att se varandra, där de på ett positivt sätt utsätts för närheten till varandra i sitt dagliga liv. Mötesplatserna är stråk, platser eller andra rum (...) där det finns målpunkter och något för olika människor att göra” (Malmö stadsbyggnadskontor, 2007). Genom till exempel markbeläggning eller bänkar är vissa rum indelade i zoner för olika aktiviteter medan andra är ”öppna” platser där alla möts tillsammans i olika aktiviteter som till exempel demonstrationståg eller idrottsevenemang (Malmö stadsbyggnadskontor, 2007 sid.6). Sådana ritualer ger rummet olika betydelse och visar hur man skall bete sig (Engman, J. 2004) man skall kunna agera utan manus (Arkitekturmuseet, 2005).

Jan Gehl (2003) delar i sin bok ”Livet mellem husene - udeaktiviteter og udemiljøer” in de aktiviteter som vi har på offentliga platser i nödvändiga, valfria och sociala aktiviteter. De nödvändiga aktiviteterna karakteriseras av de tillfällen vi måste vistas ute för att ta oss till arbete och skola, för att handla eller uträtta andra nödvändiga sysslor. De valfria aktiviteterna består i att kanske ta en promenad eller sola. De sociala aktiviteterna yttrar sig i barnlek, samtal och passiv kontakt genom att se och höra andra människor. Alla dessa aktiviteter är inspirerande och stimulerande och skapar social struktur i staden.

Kultur och identitet

I staden finns en urban kultur som bildas genom dess mångfald och rika utbud av identiteter, bakgrunder och livsuppfattningar. Den urbana kulturen grundar sig i två koncept, hemmakänsla och offentlighet. Hemmakänsla levererar grupptillhörighet genom utövande av och anpassning till de urbana strukturerna. I offentligheten möter vi och konfronteras med konflikter, politik, kulturell utveckling och nya idéer (de Vaal, M. & de Lange, M. 2008). Tillsammans skapar det en sammanhängande civilisation där den urbana kulturen präglar det offentliga rummet. Människan ger rummet dess mening och de övergripande sociala mönstrens dynamik framställer dess rumsliga former och strukturer (Castells, M. 1998 A).

I och med att det virtuella rummet blir mer globalt tenderar det fysiska rummet att bli alltmer lokalt (Junestrand, S. & Keijer, U. 1999) När denna virtuella, globala värld skapar större krav på identitet och regionalitet hos människor och städer får arkitekturen en viktig roll. Behovet av att genom erfarenhet skapa identitet och bevara kulturer kommer att ge alltmer fundamentala krav på vår urbana design (Dahlbom, B. 2001). I Sverige har vi en ganska ojämn regional identitet och samhörighet, en gotlänning känner identitet med hela Gotland medan en person från dalarna bara känner samhörighet med sin mindre hembygd. De kan till och med känna sig hotade av grannbyn och en sådan plats har svårt att skaffa sig en positiv image och regionalt värde från det omgivande samhället (Wahlström, B. 2002). Blir samhället alltmer lokalt finns risken att man med fel arkitektur skapar större isolering mellan dessa.

Identitetsuppfattningen hos människan skapas med hjälp av kulturella attribut och är viktig att skilja från roller så som mor/far, kvinna/man. En individ kan förknippa sig själv med olika identiteter men för många skapar splittring hos personen. Identiteten är självbevarande i tid och rum och härstammar från historia, geografi, biologi, kollektiva minnen och personliga fantasier (Castells, M. 1998 B). Vår identitet formas genom ett "jag till jag", "jag till andra" och "jag till världen" förhållande så som det uppfattas av individen när denna befinner sig på en fysisk plats tillsammans med andra individer. Här skapar vi vår framtid och den linje vi kommer att följa. Staden som mötesplats blir därför mycket betydelsefull i identitetsskapandet och den kraftiga urbanisering som skett är bevis för detta (de Vaal, M. & de Lange, M. 2008).

Ett exempel på hur man genom arkitektur kan ändra en hel region och Orts identitet och image är Guggenheimmuseet i Bilbao i Baskien. Guggenheimmuseet är ett världskänt museum som fanns både i New York och Venedig och nu även i Baskien, en liten ort i norra Spanien mest känt för terroristorganisationen ETA som håller till här. Många var emot att placera museet i Baskien, dels för att man ansåg att området inte var attraktivt och dels för att invånarna var mycket kritiska till att ingen regional konst skulle få visas. Men museet byggdes och idag har det gjort Bilbao känt världen över och Baskien har ökat sin turism med 29 procent. Även i Sverige finns en rad exempel på arkitektur som gett identitet och väckt mindre samhällen till liv. Några exempel är ishotellet i Jukkasjärvi och Dalhalla utanför Rättvik som satt städerna på kartan både på global och också lokal nivå (Wahlström, B. 2002).



FOTO: Michael Reeve (Wikipedia)

Figur 1: Guggenheim museum, Bilbao

För ett bra samhälle och identitetsskapande behövs även rum för rekreation där man kan komma bort från sociala möten och hitta tillbaka till sig själv. Platser där vi kommer nära vår biologiska identitet, platser som bara finns där utan att ställa krav och som kan ta emot känsloutbrott och omsorger. Trädgårdar och parker är exempel på sådana rum och därför mycket viktiga i en stadsstruktur (Olsson, T. 2001). Parken har beskrivits som en plats där främlingar kan mötas, där alla, oavsett etnicitet eller grupptillhörighet kan interagera med varandra, men idag är dess största värde att fungera som en lugnande oas i det hektiska urbana samhället. I parken känner man inga krav på konsumtion, den har en förmåga att få besökaren att känna sig anonym, intim och fri (Thompson C.W. 2002).

Informationssamhället och den virtuella världen

Uppkomst/historik

Informationssamhället är en historisk revolution. Vi har lämnat en tidsålder och trätt in i en ny, där vår teknik lyckats vrida på verkligheten. Tidsmaskinen är kanske inte längre en omöjlig uppfinning när utvecklingen går i rasande fart och framtidsvisionerna flödar.

I och med alfabetets uppkomst skapades nya sätt att kommunicera. Alfabetet gick ett steg längre i det mänskliga medvetandet genom att lämna den audiovisuella formen och skapa symboler som var helt skilda från en tidigare verklighet där skrift var synonymt med bildförklaringar. Alfabetet utvecklades och gav kommunikationen mellan individer större spelrum och utökade möjligheter. Detta resulterade i en strävan att enkelt uttrycka sig och drömmen om fler kommunikationsverktyg satte snurr på vetenskapsmäns och uppfinnares tankeverksamhet. Böcker, tidningar och radio blev nya forum för informationsöverföring.

När televisionen kom omkonstruerades många medier. Radion överlevde tack vare sin flexibilitet att kunna anpassa sig efter människors vardagsrytm. Tidningarna började fördjupa sitt innehåll och ge strategisk information om vad som hände på televisionen. Teven blev ett enkelt sätt att ta åt sig kultur och fakta och kommunikationen var snabb och enkel. När den nya tekniken kom under 1980-talet förändrades medierna ytterligare (Castells, M. 1998 A). Det blev enklare att trycka böcker och tidningar vilket bland annat resulterade i pocketboken. Radion fick flera kanaler och de portabla musikspelarna gjorde det möjligt att ta med sig musiken ut i det offentliga rummet. Man kunde kroppsligt uppehålla sig på en plats samtidigt som sinnet befann sig i en virtuell värld (Gumpert, G. & Drucker S. 2004). Genom den nya tekniken kom även Internet med ett eget digitalt språk som kommunicerar allt, från politik och religion till sex och forskning (Castells, M. 1998 A). Den nya tekniken skapar ett enormt virtuellt rum som inte är fysiskt definierbart och kan delas upp i ett representativt och ett abstrakt rum. Det representativa rummet efterliknar i mångt och mycket den fysiska världen, till exempel genom "Virtual reality" som är en datorsimulerad värld där du genom bilder, ljud eller annan sensorisk information upplever en miljö. Det abstrakta rummet har inte nödvändigtvis en rumslik bild utan kan ha flera olika associationer på samma gång (Junestrand, S. & Keijer, U. 1999). De nya sätten på vilket vi kan kommunicera ger till exempel möjlighet till demokrati i samhällsfrågor. Vi kan själva vara med och påverka hur vi vill att staden och dess rum skall utformas eftersom vi genom informationsflödet har större makt att skapa opinion och nätverk (Servaes, J. & Carpentier, N. 2006).

Globalisering, effektivitet och kunskap är tre moderna fenomen som bidragit till att skapa 2000-talets kultur (Andersson, T. 2003). Men det är inte kunskap och information som utmärker den pågående teknologiska revolutionen utan de nya instrument på vilka de kan appliceras. Det startade med en helt ny teknologi som sedan utvecklats av användarna till att skapa helt nya riktningar. Ett exempel är telefonen som från början utvecklades till att få bekvämare användningssätt men som i ett senare stadium givits en mängd nya funktioner vilka tillfredställer behov som uppkommit genom den nya tekniken (sms, digitalkamera, Internet, musikspelare). Det mänskliga intellektet har blivit en produktiv kraft och inte bara ett centralt element. Hur och vad vi tänker

kommer till uttryck i varor, tjänster, materiell och intellektuell produktion vare sig det gäller mat, husrum, utbildning eller bilder (Castells, M. 1998 A).

Informationssamhället är i jämförelse med det producerande industrisamhället ett konsumtionssamhälle som domineras av affärer, utbildning, vård, försäljning, marknadsföring och underhållning. I industrisamhället styrde ekonomin samhällsutvecklingen, vi producerade varor och byggde upp ett globalt kapital. Under informationssamhället har informationen tagit makten över både samhälle och ekonomi och vi utsätts för ett ständigt informationsflöde genom media. Den avancerade tekniken har förenklat och breddat våra liv, vårt samhälle och vårt utbud av kunskap, information och varor (Dahlbom, B. 2001). Nya behov av upplevelser har skapats och utbudet har breddats från att innefatta musik, författarskap, arkitektur, mode, foto, industridesign, och reklam till att även innehålla tv-spel, upplevelseturism (natur-, mat- och evenemangs upplevelser) och konst genom nya medier (Wahlström, B. 2002). Våra liv påverkas, inte bara genom anskaffandet av nya intressen och nya digitala verktyg utan även på ett mentalt och känslomässig plan. Vi formas av vår omgivning som idag består av två världar, en virtuell och en fysisk. Nya sätt att kommunicera påverkar våra originella mötesformer och våra sätt att uppehålla oss på fysiska platser (Castells, M. 1998 A).

Informations och kommunikationsteknik

Informations och kommunikationsteknik (IKT) omfattar de nya tekniker som gjort det enklare att agera på distans. Exempel på dessa är bland annat Internet, mobiltelefonen och datorn. De underlättar individers simultana deltagande i flera aktiviteter samtidigt och snabbar på förflyttningen av individer eftersom vi inte behöver göra den rent kroppsligt. IKT har även gjort det möjligt att arbeta hemma och ta vara på tiden under resor och i väntan. Internet har ökat evenemangen i det offentliga rummet och e-post och telefonsamtal har gjort det lättare att kontakta och sprida information i både stor och liten skala (Thompson C.W. 2002). IKT kan verka som substitut för det fysiska mötet, men klarar inte att överföra information som gester, ansiktsuttryck och så vidare. Däremot gör de våra liv mer flexibla när vi snabbt och enkelt kan bestämma möte eller meddela en försening (Schwanen, T. & Kwan, M.P. 2008).

Ett ännu ganska färskt koncept som många företag upprättar är surfzoner i staden, så kallade "hotspots". De har blivit ett allt vanligare fenomen som möjliggör åtkomst till Internet genom trådlöst nätverk. Du kan ta med datorn till parken, torget eller caféet och koppla upp dig på Internet enkelt och smidigt. Idag är ett stort antal företag över hela världen involverade i utbyggnaden av surfzoner och användandet är stort. Ny teknik med snabbare uppkoppling och bättre räckvidd gör zonerna alltmer populära bland stadens invånare och besökare (Minoli, D. 2003).

Förutom Internet och mobiltelefoner har IKT även skapat de portabla högtalarna, radioapparaterna och mp3 spelarna. Dessa gör det möjligt att fysiskt vistas på en plats medan man i sinnet befinner sig på en annan, man kan vara mobil och privat samtidigt. Detta var tidigare bara möjligt genom boken eller tidningen men de nya medierna gör att staden upplevs i helt nya dimensioner. Det akustiska rummet i staden har förändrats (Gumpert, G. & Drucker S. 2004)

Sociala nätverk i den virtuella världen

Olika sociala nätverk skapar olika kapitel i det sociala rummet. Genom nätverken umgås du med människor som har liknande intressen, liknande uppfattningar eller helt

enkelt bara befinner sig på samma plats. Innan informationssamhället fanns de sociala nätverken i parkerna, i kyrkan, på pubben eller hos släkten. I och med den nya tekniken har de sociala nätverken ökat till miljontals och du kan enkelt hitta gemenskap med människor från hela världen. Facebook är exempel på ett socialt nätverk på Internet som sedan dess öppnande 2004 har blivit den tredje mest besökta platsen på Internet. 22 miljoner personer besöker sajten dagligen och varje medlem har en egen sida där man bland annat fyller i intressen, var man bor, lägger upp bilder och anger sin favorit musik. Man skaffar sig sin egen profil och person som för vissa skiljer sig ganska mycket från den person man är vid ett fysiskt möte. Många har en mycket social och positiv framtoning i den virtuella världen medan de inte klarar av att visa dessa sidor i den fysiska. Internet kan användas som en hjälp för att skaffa bättre självförtroende och mening med livet (Zuwica, J. & Danowski, J. 2008).

Facebook är även ett hjälpmedel för att administrera eller anordna aktiviteter i det offentliga rummet. Genom att skapa olika events kan man bjuda in personer och berätta om saker som är på gång. Svenska Dagbladet skrev bland annat i en artikel publicerad den 6 mars 2009:

”Populärt att byta böcker

En blogg, ett upprop på Facebook och lite draghjälp från välvilliga gammelmедier–det räckte för att Stora bokbytardagen skulle bli verklighet.

Säkert noterade många stockholmare den lilla folksamlingen på Sergels torg vid lunchtid igår. I mitten stod ett litet bord och på bordet låg det böcker. Människorna var böckernas före detta och blivande ägare. Lämna en bok och ta med dig en annan hem, var budskapet på Stora bokbytardagen. Initiativtagarna var också på plats, Ida Torkkila och Joakim Karlsson. De fick idén när de flyttade och upptäckte hur många av sina böcker som de var färdiga med och aldrig skulle öppna igen.

☑ Och så var det en social grej. Alla har massor av kontakter via datorn idag, och då tyckte vi att det vore kul om folk kunde träffas och prata i verkligheten också, sade Joakim Karlsson. För knappt tre veckor sedan gick han och Ida Torkkila ut med sina planer på Facebook. De startade en blogg, och så var det hela igång. Från början var Bokbytardagen tänkt att vara ett rent Stockholmsevenemang, men det dröjde inte länge förrän idén hade knoppat av sig, och uppmärksammats i tv och lokalradio. Så blev Stora bokbytardagen ännu större. Det byttes böcker på åtskilliga orter igår.”

Den virtuella världens möte med den fysiska

Man kan tänka sig två hypoteser med tanke på hur informationssamhället och den virtuella världen påverkar samhället i den fysiska världen: IKT (Informations- och Kommunikations Teknik) kommer att leda till ett avståndslöst samhälle, vi kan göra allt på en plats, eller motsatsen; IKT kommer att fungera som ett hjälpmedel till vår fysiska rörelse och på så sätt öka den (Fränberg, L. m.fl. 2005). Det senare kan vi tolka bland annat i vår ökade användning av mobila nätverk och mobila tekniska apparater. Användandet av IKT ställer krav på stadens användning snarare än utformning och kräver marknadsplatser och mötesplatser. Det skall vara naturliga mötesplatser där du kan befinna dig utan särskild anledning, där du kan parkera, äta och fördriva tid (Dahlbom, B. 2001). I våra förorter, där exploateringstrycket är som störst, försöker man skapa sådana mötesplatser. Processen sker snabbt och i de nya områdena försöker man planera och utforma platser till att efterlikna det urbana livet. Kommersiella krafter gör dock att dessa ofta resulterar i temaparker och stora köpcentrum formade av symboler snarare än erfarenhet. De saknar den identitet och personlighet som invånaren känner med de äldre stadsdelarna och misslyckas med skapandet av naturliga möten. Nya kommunikationsmöjligheter tillsammans med användandet av offentliga platser skulle kunna ligga till grund för en ny teori där staden byggs upp genom interaktion mellan flöden och platser. Vi kan röra oss fysiskt samtidigt som vi har kontakt med ett helt nätverk vilket ger oss möjlighet att skapa en urban värld utan städer (Castells, M. 2005). Men vi ser snarare en motsatt effekt när vistelsen i hemstadens utrymmen har blivit allt viktigare i sökandet efter rötter till vår historia, vårt liv och "jaget". "Rum och tid hänger starkt ihop med det sociala handlandet (...) rummet är det materiella underlaget för tidsdelande, sociala praktiker" (Castells, M. 1998 A). Min tolkning av detta resonemang är att vi rör oss i en verklighet som inte har någon bestämd tid när vi till exempel surfar på Internet. Här råder anarki på tidsbegreppet, allt sker utan hänsyn till något visst klockslag eller några vissa regler. Vi märker aldrig att solen går upp eller ner och vi kan inte få någon uppfattning om hur lång tid olika processer tar. När vi närvarar i ett fysiskt rum tillsammans med andra får vi däremot kontakt med tiden genom att vi delar rummet med människor som lever under exakt samma tidsram som vi själva. Här har alla samma förutsättningar och vi hör klockan slå vid exakt samma tidpunkt.

Trots att vi idag har nära kontakt med både den virtuella och den fysiska världen finns det fortfarande ett stort glapp mellan dessa. Ofta ägnar sig IT experter och datakunniga åt den virtuella världen medan arkitekter och planerare arbetar för den fysiska. Den virtuella världen, även kallad "cyberspace", betraktas ofta arbeta emot den traditionella, fysiska världen snarare än med den. "Cyberspace" anses snarare vara en fantasivärld och ingen egentlig verklighet av betydelse för livet. De enda fysiska spåren av den ligger nedgrävda under jord eller finns inlåsta i bredbandens lokaler. 3G och GPRS är exempel på ting som ger både en fysisk och en osynlig bild av den digitala världen medan Internet är mer svårdefinierat som en fysisk entitet. Eftersom den digitala, virtuella världen anses svår och odefinierbar är det lättare att ta sig an de mer konkreta problemen i en stad som utbyggnad av vägar snarare än att se hur en

utbyggnad av bredband skulle kunna göra staden bättre. De synliga, konkreta problemen blir viktigare än de virtuella (Aurigi, A. 2008).

Konstverket Alzado Vectorial av Rafael Lozano-Hemmer är ett exempel på hur den digitala världen kan göra avtryck i den fysiska världen. Under en period kunde man genom en hemsida på Internet designa mönster som 22 gigantiska strålkastare skapade på himlen ovanför Dublin. Ljuset kunde ses 15 km utanför stadens gränser och hemsidan var öppen för alla intresserade över hela världen. Ett annat exempel på hur man skulle kunna integrera den nya tekniken kommer från projektet "Seoul Digital Media City" i Syd Korea. Här har man arbetat fram ett helt nytt framtidskoncept där digital kommunikation och media är nära integrerade med miljön och landskapet i staden. Visionerna och intentionerna att skapa en värld där alla lever ett rikt och lyckligt liv i symbios med den digitala världen är stora. Genom skärmar ser man direktsända bilder från andra städer, tanken är att få förståelse för andra kulturer. Om det är en bra lösning tål att diskuteras, att skärmarna används i mer fientliga syften är en risk (Aurigi, A. 2008).

Flödesrummet

Uppkomst/sammansättning

Manuel Castells (1998) beskriver i sin bok "Nätverkssamhällets framväxt" rummet som teoretiskt sett det materiella underlaget för sociala praktiker (möten med andra människor). Sociala praktiker är traditionellt förknippade med tid och plats, en samtidig, fysisk närhet, då två personer möts i ett fysiskt, geografiskt rum. Rummet skapas genom rumsliga former och strukturer grundade i de sociala aktörernas motsatta intressen och värderingar.

Informationssamhället har skapat nya sociala praktiker. Behovet av att förena dessa på samma fysiska plats är inte längre ett krav för rumsbildande. Idag sker mötet mellan aktörer fortfarande under samma tid men behöver inte längre ske på samma *fysiska*, geografiska plats. De nya formerna av sociala praktiker har skapats genom flöden, flöden av kapital, information, bilder, ljud och symboler. Dessa bildar nya rumsliga former och är uttryck för processer som dominerar vår ekonomi, vår politik och vårt symbolliv. Där dessa möts samtidigt bildas ett nytt rum som Castells kallar flödesrummet. Han beskriver det som en kombination av tre materiella underlag;

- Det första skiktet är en krets av elektroniska impulser (mikroelektronik, telekommunikation, radio- och teveapparater, databehandling, och höghastighetstransporter) som tillsammans bildar en materiell grund för möten. Detta utgör stommen i nätverket och kan symboliseras med till exempel Internet.
- Det andra skiktet utgörs av noder och knutpunkter. I knutpunkter samlas viktiga funktioner och man kan ha kontakt med hela nätet. I noderna samordnas flöden och här skapas en smidig interaktion mellan olika element. Det kan vara en viktig, fysisk plats som till exempel en stad eller ett forskningscentrum, och ha en specifik egenskap och spelar en viktig roll i nätverket.
- Det tredje skiktet utgörs av en dominerande elit som genom noder och knutpunkter kan komma åt och ta makt över nätverket och flödena. Eliten har ett eget liv som i jämförelse med folkets liv inte är lokalt förankrat i någon specifik platskultur och historia. Eliten sammanför det lokala rummet med nätverkens

högkvarter, till exempel när viktiga beslut fattas över en lunch på någon exklusiv restaurang eller under golfrundan. Castells menar att eliten strävar efter att skaffa sig en egen livsstil som är lika för alla deltagande världen över. Deras miljöer skall likna varandra för att de skall känna gemenskap med den inre kretsen. Detta kan uttryckas i till exempel en stilren heminredning, den bärbara datorn och affärskostymen. En global kultur har skapats vars identitet inte kan förknippas med ett specifikt samhälle. Arkitekturen som tillhör flödesrummet yttrar sig i noder som till exempel företagens kontorsbyggnader och omgivning (Castells, M. 1998 A). Felix Stalder (2006) skriver i sin tolkning av Castells flödesrum att eliten egentligen innefattar den största delen av dagens befolkning. Internet har blivit tillgängligt för alla och används i hög grad av både högre utbildade, maktpersoner och den vanlige invånaren. Här är det användarna som har makten och kontrollen.

Arkitekturen

Arkitekturens signum är att tilltala, välkomna och ge identitet. Hur vi upplever arkitekturen och vår omgivning beror på vår biologiska skapnad och utvecklingshistoria (Tham, K. 2001). I dagens informationssamhälle behöver vi både det offentliga rummet och media för att förstå den (Arkitekturmuseet, 2005). Innan informationssamhällets intåg fanns ett samband mellan vad arkitekten och samhället ville säga. Idag är detta samband inte längre självklart. När kulturer blandas och vi lever i en mer global värld får våra erfarenheter, vår historia och vår specifika kultur ge vika för en ahistorisk och akulturell arkitektur, resultatet av flödesrummet där tid och historia är flytande. De fysiska platserna i staden byggs upp och speglar flöden i informationssamhället. Anpassar vi inte den fysiska världen efter den virtuella kommer vi att gå in i två parallella världar. Eftersom de inte kan relatera till varandra i varken tid eller historia kommer ett möte mellan dem vara omöjligt och förmågan att förstå de kulturella koderna problematiskt. Resultatet blir isolering mellan både människor och platser och vår förståelse av verkligheten (Castells, M. 1998 A).

Den arkitektur som konstrueras i informationssamhället kan identifieras med postmodernismen. Den postmodernistiska arkitekturen anses av många som uttryckslös och naken med former så neutrala, så rena och så genomskinliga att de i stort sett inte säger någonting. Dessa speglar flödesrummet, ett rum som finns men inte hörs. Flödesrummet är ett fenomen vars existens är odefinierbar men bestämd, en parallell värld som når oss endast genom materiella hjälpmedel. För att illustrera hur de två världarna kan komma till uttryck och påverka användningen och betydelsen av arkitekturen kan ett exempel tas från Spanien som är ett av de framträdande länderna i postmodernistisk arkitektur. Tågstationen i Madrid ritad av Rafael Moneo är en vacker gammal byggnad. Den har restaurerats med en inomhuspark där växter och fåglar fyller rummet med liv. Intill denna pompösa anläggning ligger den nybyggda snabbtågsstationen där tåget mellan Madrid och Sevilla passerar. Här skymtas ett spår av flödesrummet, höghastighetståget. Med sin oerhört enkla och intetsägande design känns dess existens märklig och malplacerad bredvid den gamla stationen som istället blivit ett turistmål där man promenerar runt och lyssnar på fågelkvitter (Castells, M. 1998 A).



FOTO: Georg Himmrich, (Wikipedia)

Figur 2: Tågstationen i Madrid, Spanien.

Våra livsmönster

Man skiljer mellan social och geografisk rörlighet; social = förenar människor som lever socialt åtskilda (t.ex. byte av arbete, studier), geografisk = överbryggar rumsliga avstånd (vi flyttar, förflyttar oss rent kroppsligt). Idag är denna geografiska förflyttning även virtuell. Kommunikationen via traditionella medier som teve, radio, tidningar, film och så vidare är icke-interaktiv och envägskommunicerande medan kommunikationen via IKT är tvåvägskommunicerande, det vill säga två responderande parter är involverade. IKT har dock fått ett stort inflytande i de traditionella medierna. I och med den nya teknikens makt via Internet, mobiltelefoner och så vidare har den bidragit till att fler kan respondera och påverka vilken information de sänder ut (Fränberg L. m.fl. 2005).

Innan industrialiseringen bodde och arbetade man ofta på samma plats. Bonden hade sin gård och hantverkaren sin verkstad intill boningshuset och man arbetade kontinuerligt. Idag har vi ett annat sätt att leva. Arbetsplats och boende är två skilda platser samtidigt som vi har större möjligheter att arbeta mobilt. Våra sysslor är utspridda på olika platser och våra dygn är indelade i arbete och fritid där fritiden fått ett allt högre värde (Fränberg L. m.fl. 2005). Hur vi bor, rör oss och lever i en stad beror på våra förutsättningar och våra aktiviteter. Jan Gehl (2003) har i sin analys av staden hittat mönster och beteenden som vi människor tar till och anpassar oss efter. Vi uppehåller oss hellre i vissa rum än andra, kvalitet och möjlighet till aktivitet spelar stor roll för hur mycket ett urbant fysiskt rum används, men efter informationssamhällets intåg behöver vi inte längre mötas av funktionell nödvändighet som vid brunnen, i tvättstugan och i affären. Nu möts vi genom våra intressen i till exempel arbetsgemenskaper, politiska gemenskaper och konsumtionsgemenskaper (Dahlbom, B. 2001). Vi har även sett hur olika kulturer ändrat vår användning av de offentliga platserna. Kulturer smittar av sig på varandra och många länder i norra Europa har inspirerats av Medelhavsländernas användning av gaturummet. I Spanien tar man traditionellt sin promenad på gatan, medan traditionen i Storbritannien och Sverige snarare är att parken utgjort platsen för detta ändamål (Thompson C.W. 2002).

Våra gamla industristäder där vi bor på ett ställe, arbetar på ett annat och handlar på ett tredje måste anpassas till våra nya ideal där vi har kontakt med nätverk i den virtuella världen samtidigt som med nätverken i lokalsamhället (Junestrand, S. & Keijer, U. 1999). De höga priserna på bostadsmarknaden i storstäderna, behovet av närheten till serviceutbud och arbetsplatser och kaféernas uppblomstring visar att behovet av ett fysiskt socialt rum har, och kommer att ha stor betydelse i framtiden. Platsen och människorna ger inspiration och kreativitet, vi vill ha energi och en urban scen fylld med cyklister, joggare, clownar, gatumusikanter och intressanta människor. Det generella är ointressant, vi vill ha det autentiska och historiska, vi lever i en tid där det nya kräver det gamla (Franke, S. & Verhagen, E. 2005). Stadsrummet har kommersialiserats och används främst för shopping. Varumärken och försäljning har fått stor makt och bestämmer ofta hur stadsbyggandet utvecklas. Det kan skapa attraktivitet samtidigt som många spontana och icke-kommersiella aktiviteter kommer i skymundan (Wahlström, B. 2002).

Dagens ungdomar är de personer i samhället som använder den nya tekniken och kommunikationen mest. Det är därför extra intressant att undersöka hur deras sociala rum förändras av detta. I en undersökning av Thulin från 2004 undersöktes ett antal ungdomars användning av den nya tekniken och hur den virtuella rörligheten påverkar deras aktivitetsmönster och sociala kontakter. Vad undersökningen tillslut kommer fram till är att den nya tekniken mest fungerar som ett komplement till de fysiska sociala mötena. Men det finns två typer av användare; de som utnyttjar IKT som hjälpmedel för att träffas fysiskt och de som endast har sitt sociala liv via IKT. Flera av dagens ungdomar spenderar allt mer tid i hemmet framför datorn och umgås mindre med vänner och familj både utanför och innanför bostaden. Däremot använder dessa ungdomar traditionella medier som radio och teve mer än andra ungdomar. Om isoleringen beror på IKT är svårt att säga. Dessa ungdomar har alltid funnits, men IKT har gett dem nya saker att sysselsätta sig med (Fränberg L. mfl. 2005). En fallstudie som gjorts i Helsingfors understryker ytterligare värdet av offentliga platser där ungdomar kan vistas och umgås. De kräver inte naturliga platser på samma sätt som vuxna utan ser hellre att platserna inbjuder till olika aktiviteter. Ungdomar kräver en större diversitet, men kan samtidigt använda platserna på flera olika sätt. Studien visade även att det sociala värdet fortfarande har stor betydelse för dagens ungdomar (Mäkinen, K. & Tyrväinen, L. 2008) och slutsatsen är ändå att våra fysiska sociala rum används mer i dag när IKT fungerar som ett hjälpmedel till att fysiskt träffas. Våra kontaktnät är betydligt mycket större idag än för bara några år sedan. Ny teknik gör det lättare att skapa och hålla kontakt med varandra. Våra liv har blivit mer öppna för andra och vi kan enkelt ta reda på var andra är och gör oavsett var de befinner sig (Fränberg L. mfl. 2005) och genom mobiltelefoner kan vi nå överallt, vilken tid som helst. Men mobiltelefonen skapar också ett liv i motsatt riktning för med telefonerna är det enklare att mötas rent fysiskt, närsomhelst. Den nya mobila tekniken skapar i mångt och mycket även en mindre mobil verklighet när människor och service blir mer tillgängliga hela tiden (Franke, S. & Verhagen, E. 2005).

Att planera det fysiska rummet

I detta nya, postmoderna samhälle har den urbana människan ändrat sina vanor och sitt sätt att använda det urbana, sociala rummet. Kreativitet hos invånarna är en väsentlig del i skapandet av den perfekta staden och arkitekter och planerare står för frambringandet av denna (Franke, S. & Verhagen, E. 2005). Eftersom platstillhörigheten inte längre är given måste vi skapa stadsrum som tvingar oss in i en lokal gemenskap. Vi bör bygga lokalmiljöer som pekar in mot sig själva istället för sterila miljöer som väntar

på att exploateras och fungerar som en temporär plats där den aktuella politiken styr (Eriksen, T.H. 2001).

För att skapa rum i staden som kan konkurrera med de virtuella mötesplatserna måste arkitekturen lyfta fram platsens positiva kvaliteter så som nivåskillnader, vatten och utsikt och hålla borta de negativa delarna som blåst, buller och markförorening (Tham, K. 2001). Vår längtan efter upplevelser gör att vi gärna lämnar den vardagliga och ordinära miljön i hemmet för att söka nya temporära upplevelser som kräver fysisk närvaro. Många planerare har insett vikten av variation i landskapet och staden. Bland annat har Vägverket inlett ett projekt där de satsar på att bilda en varierad och upplevelserik miljö längs vägarna. Detta skall skapa trygghet genom att de blir säkrare (Wahlström, B. 2002).

Idag behöver vi inte det offentliga rummet för samma typ av kommunikation som tidigare, vi använder det i större grad som underhållning. Städerna kommer att få allt större betydelse, ju mer vi använder den virtuella världen desto större kommer vårt begär av att vistas i en riktig, fysisk värld att bli. Det är från staden samhörigheten och nätverken kommer och den viktigaste länken till livet och tiden. Staden är Internets facit (Goldberger P. 2001).

Diskussion

Att vi står inför en samhällsförändring har nog inte undgått någon i den industrialiserade världen. Industrialismen är över och informationssamhället är väl integrerat i både vardagsliv och kultur. Staden är en unik mekanism som fått stor betydelse både för livsbejakande och identitetsskapande. Den är skapad av och fungerar genom möten och är utifrån Castells definition av rummet som "ett möte mellan sociala praktiker" just ett stort rum.

Informationssamhället ställer nya krav på hur vi skall leva för att passa in i den nya verkligheten som består av den virtuella och den fysiska världen. Vi måste anpassa dessa efter varandra och ju mer integrerad den virtuella blir desto mer måste vi anpassa den fysiska världens egenskaper för att inte skapa två separata världar som isolerar och segregerar.

Det fysiska rummet

Den virtuella världen har ändrat vår användning av det fysiska rummet i staden. För det första har rummet blivit ett mer *lokalt rum*. Eftersom media och informationsflöden fungerar som ett globalt forum där tid och rum är flytande har vårt behov av en fast plats, en verklighet där vi känner oss hemma och som vi kan relatera till blivit ett allt större behov. Identitet skapas genom möten med andra människor och världen och själva *identitetssökandet* är viktigt för varje enskild person. Utan identitet är det svårt att skapa gemenskap och förstå andra människor och kulturer. Detta är viktigt både för stadens och för stadsrummets hållbarhet. Att det lokala rummet värderas högt kan innebära en större användning av det och ett behov att lämna hemmet för att se och möta människor, utöka sociala praktiker i en face-to-face situation.

Det virtuella rummet

Även om användningen av det fysiska rummet i staden ökat har våra mobila liv blivit större. Genom mobiltelefoner, handdatorer och så vidare kan vi vistas i det fysiska rummet samtidigt som vi arbetar eller studerar. Hotspots gör det möjligt att koppla upp sig på nätet var du än befinner dig. De offentliga platserna kan plötsligt användas på ett helt nytt sätt, som kontor, som länkar till världen. Liksom Gumpert och Drucker (2008) skriver, är rummet dynamiskt och därför anpassat till att välkomna nya typer av aktiviteter. Människan bestämmer hur det skall användas men arkitekten sätter riktlinjerna. Den nya teknologin (Internet, mp3, mobiltelefon, dator m.m.) är ett spännande moment i den framtida planeringen av det offentliga rummet. Att göra åtkomsten tillgänglig genom hotspots och så vidare kan kanske öka användandet ytterligare och skapa nya intressanta miljöer. Man kan även tänka sig att utvecklingen kommer att gå i motsatt riktning, att vi mer och mer vill ha ett andrum långt från den virtuella världen. I och med att identitetssökandet och kulturskapandet ökat vill vi kanske ha ett rum i staden där vi bara får kontakt med det fysiska, där inga mobiltelefoner ringer, där vi är skyddade från strålning och där stressen som uppstår genom det konstanta informationsflödet är avstängt.

De sociala nätverken på Internet är stora. Facebook har idag medlemmar över hela världen med miljontals användare. Här kan man möta andra medlemmar, upprätta en egen profil och skapa events. Forskning har visat att trots uppkomsten av alla dessa nya sociala nätverk har användandet av det fysiska rummet inte minskat, snarare ökat. Detta kanske även kan ha att göra med att vi idag har en bättre definierad "fritid". Fritiden är

dyrbar och inte förknippad med arbetet. Snarare är detta en tid då vi kan umgås med vänner och familj.

Arkitektens framtida uppdrag

IKT gör det lättare att hålla kontakt med människor och förenklar en träff i den fysiska världen. Enligt Jan Gehls (2003) uppdelning av aktiviteterna i det offentliga rummet i staden kan man tänka sig att det är de sociala aktiviteterna som ökat vilket kan vara en bra kännedom när vi skall planera nya offentliga rum. Att informationssamhället skapat nya behov av upplevelser är en del av dagens sanning och även det något för arkitekten att bejaka. Informationssamhället ger inte bara möjlighet till nya upplevelser genom till exempel filmer och nya sätt att resa utan låter oss även inspireras av andra människors upplevelser. Detta kan hos vissa skapa krav på vad man som individ *borde* ha gjort och *borde* ha sett. Våra möjligheter är stora, men tiden knapp. Vi skall hinna göra alltmer, men dygnet har fortfarande bara tjugofyra timmar. Den flytande tiden och den ständiga aktivitet som råder i den virtuella världen påverkar våra arbeten och vårt liv och bidrar även det till stress. Det fysiska rummet i staden kan därför komma att få stor betydelse för rekreation. Parker och rum isolerade från urbana inslag blir kanske en allt vanligare förekomst på arkitektens uppdragslista.

Kommersen har stor makt och utnyttjar informationsflödet och det offentliga rummet för sin verksamhet. De kan påverka utvecklingen av staden och rummen, men samtidigt har även invånarna fått större makt. Informationssamhället skapar nya sociala nätverk där personer med gemensamma intressen och egenskaper kan träffas, diskutera och skapa opinion. Informationssamhället bidrar till demokrati i samhällsfrågor genom att vi kan nå ut till fler samtidigt som massan lättare kan få sin åsikt hörd. Detta är också något som landskapsarkitekten kan använda i utformandet av de fysiska rummen. Samtidigt kan man tänka sig att för mycket invånarinflytande i beslutsfattandet skapar problem. Är vi oense blir snarare projekt lagda på hyllan och går en oviss framtid till mötes. Kanske blir arkitekten i slutändan oförmögen att driva igenom projekt och staden riskerar förfall och en ohållbar utveckling.

Den virtuella världens möte med den fysiska

Genom Mp3, böcker och tidningar kan vi vistas i det fysiska rummet samtidigt som vi mentalt befinner oss i den virtuella världen. Dessa underhåller och gör att rummen upplevs på olika sätt. IKT har ökat det akustiska rummet genom nya typer av musikspelare och ökat möjligheten att skapa ett privat rum i det offentliga. Vi väljer kanske rum beroende på vilken teknisk utrustning vi har. Vill vi läsa en bok väljer vi hellre att sätta oss på en parkbänk i grönskan medan en Mp3 spelare kanske lockar till rörelse och fysisk aktivitet i det offentliga rummet. Genom denna typ av användning kopplar vi ihop flödesrummet med det fysiska rummet och får en helt ny aspekt i hur rummet upplevs vilket leder till nya användningsområden. En idé skulle kunna vara att i bullriga miljöer använda sig av portabla hörlurar för att skapa ett behagligare rum. Många museer använder sig idag av portabla ljudspelare för att informera besökaren om vad den ser och så vidare.

Men att koppla ihop flödesrummet med det fysiska tycks inte alltid vara så lätt. Det gäller att de inte tar ut varandras funktioner eller tar bort historia och kultur. Risken att träda in i två parallella världar ökar och vi skapar en dålig arkitektur med identitetsproblem och isolation. Det blir en stor utmaning för arkitekten att bevara

identitet och kultur hos platsen samtidigt som användaren ställer nya krav på underhållning och aktivitet.

Har informationssamhället och den virtuella världen ändrat vår uppfattning och användning av det fysiska rummet i staden? Jag skulle vilja påstå att den har det. Vi uppfattar det utifrån nya aspekter och nya kulturer och använder det för att söka och skapa identitet och känna tillhörighet. Invånaren ställer nya krav på underhållning och aktiviteter samtidigt som det sociala mötet har ökat både virtuellt och fysiskt.

Vi som arkitekter bör ta hänsyn till den virtuella världen i vårt skapande av fysiska rum. Vi kan använda oss av nya verktyg för att skapa nya möjligheter till upplevelser. De offentliga rummen bör vara naturliga och lättillgängliga och utgöra ett andningshål i den stressande, urbana världen.

Referenser

Tryckt text

- Andersson, T. (2003) *VAS projektet och dess fortsättning i nätverk - en symbol för (post)modernismen?*, Lund: Lunds universitet (C-uppsats, Sociologiska institutionen)
- Arkitekturmuseet (2005) *Rum för mening - om plats och ritual i det postmoderna samhället*. årsbok 2005 Arkitekturmuseet
- Aurigi, A. (2008) What you don't see is also what you get: Invisible flows and the shaping of mediarich cities. *Journal of Architectural and Planning research* 2. vol.25, 106-117
- Boverket (2004) *Hållbara städer och tätorter i Sverige – förslag till strategi*. Rapport augusti 2004
- Castells, M. (1998) A, *Informationsåldern: Nätverkssamhällets framväxt*. ed. Göteborg: Bokförlaget Diadalos AB
- Castells, M. (1998) B, *Informationsåldern: Identitetens Makt*. ed. Göteborg: Bokförlaget Diadalos AB
- Castells, M. (2005) Space of flows, space of places. In: (Sanyal, B.) *Comparative planning cultures*. 45-63. New York: Taylor & Francis group
- Dahlbom, B. (2001) IT förändrar staden. In: (Dalman, E.) *Tänk: 21 inlägg om framtidens städer*. 29-45. Stockholm: Ordfront
- De Vaal, M. & De Lange, M. (2008) *The mobile city, a Conference on locative media, urban culture and identity*. In: The mobile city, the Netherlands Architecture Institute in Rotterdam, Feb 27-28, 2008.
- Eriksen, T.H. (2001) All makt åt glokalsamhället. In: (Dalman, E.) *Tänk: 21 inlägg om framtidens städer*. 47-52. Stockholm: Ordfront
- Franke, S. & Verhagen, E. (2005) *Creativity and the city: how the creative economy changes the city*, Amsterdam: NAI Publishers
- Fränberg L. & Thulin E. & Vilhelmsson B. (2005) *Rörlighetens omvandling: om resor och virtuell kommunikation – mönster, drivkrafter, gränser*. Lund: Studentlitteratur
- Gehl, J. (2003) *Livet mellem husene- udeaktiviteter og udemiljøer*. 6. ed. Köpenhamn: Arkitektens Forlag
- Gumpert, G. & Drucker S. (2004) 00190 *Plato's Cave: Public space transformed*. In: Design for all 2/Urban design: theory and practice, Edinburgh Collage of Art, Okt 28, 2004. Vol. 1.
- Gumpert, G. & Drucker, S. (2008) Comparative Cities. *The international Communication gazette* 70, 195-208.
- Junestrand, S. & Keijer, U. (1999) *IT tjänster för bostaden i informationssamhället ett arkitekturperspektiv*. Nordisk Arkitekturforskning, vol.12, nr.1, 1999.

- Malmö Stadsbyggnadskontor (2007) *Möten i staden - Om vikten av att se den andre i vardagen*, Dialog-pm 2006:1. Malmö Stad
- Minoli, D. (2003) *Hotspot networks: Wi-Fi for public access locations*. New York: McGraw-Hill
- Mäkinen, K. & Tyrväinen, L. (2008) Teenage experiences of public green spaces in suburban Helsinki. *Urban Forestry & Urban Greening* 7. 277–289
- Olsson, T. (2001) Människans natur. In: (Dalman, E.) *Tänk: 21 inlägg om framtidens städer*. 171-183. Stockholm: Ordfront
- Schwanen, T. & Kwan, M.P. (2008) The Internet, mobilephone and space-time constraints. *Geoforum* 39. 1362-1377
- Servaes, J. & Carpentier, N. (2006) *Towards a sustainable Information Society*. Bristol: Intellect books ltd
- Stalder, F. (2006) *Manuel Castells and the theory of the Network Society*. Cambridge: Polity press
- Tham, K. (2001) Stadens ordning, stadens lust. . In: (Dalman, E.) *Tänk: 21 inlägg om framtidens städer*. 59-65. Stockholm: Ordfront
- Thompson, C.W. (2002) Urban open space in the 21st century. *Landscape and Urban Planning* 60. 59–72
- Wahlström, B. (2002) *Guide till upplevelsesamhället: från musik & museer till sushi & spa*. ed. Stockholm: SNS förlag
- Wingårdh, G. (2001) Att mötas. In: (Dalman, E.) *Tänk: 21 inlägg om framtidens städer*. 53-57. Stockholm: Ordfront
- Zuwica, J. & Danowski, J. (2008) The Faces of Facebookers: Investigating Social Enhancement and Social Compensation Hypotheses; Predicting Facebook™ and Offline Popularity from Sociability and Self-Esteem, and Mapping the Meanings of Popularity with Semantic Networks. *Journal of Computer-Mediated Communication* 14, 1–34

Elektroniska källor

- Goldberger, P. (2001) *Cities, Place and Cyberspace*. Speech: University of California, Berkeley. Feb 1, 2001. hämtat från:
<http://www.paulgoldberger.com/speeches.php?speech=berkeley#articlestart>
- Nationalencyklopedin [online]. (2009) Malmö:NE Nationalencyklopedin AB. Available from: SLU, Sveriges Lantbruks universitet
- Wikipedia [online]. San Francisco: Wikimedia Foundation Inc. Available from: Media Wiki

Inspiration

Ekadahl Mats (2003) *Människan, mediamångfalden och det öppna samhället*.
Solna: Styrelsen för Psykologiskt ansvar

Rafael Lozano-Hemmer. Hemsida. [online] (1999-2004) Tillgänglig:
<http://www.alzado.net/> [2009-03-04]

Seoul Digital Media City. Hemsida. [online] (2007) Tillgänglig:
<http://dmc.seoul.go.kr/english/> [2009-03-04]